INFORMACIJSKA DRUŽBA – IS'2013
11. oktober 2013
VZGOJA IN IZOBRAŽEVANJE V INFORMACIJSKI DRUŽBI

Z računalnikom je pot do kompetenc lažja

Virtual Stories and Life-Long Competences Working Hand in Hand Extract

Mateja Slevec
OŠ Marije Vere, Kamnik, Slovenija
mateja.slevec@os-marijevere.si

Povzetek

V prispevku opisujem uporabo IKT pri delu v podaljšanem bivanju (PB). Praktični del v obliki usmerjenega prostega časa je bil izpeljan v četrtih razredih z uporabo programa za interaktivne animacije ALICE3. Program je brezplačen in dostopen na svetovnem spletu. Uspešnost vodenih dejavnosti pa sem preverila z analizo izdelanih animacij in z anketo med učenci. Tako kot nam informacijsko komunikacijska tehnologija (IKT) pomaga v vsakdanjem življenju, lahko pomaga tudi učitelju podaljšanega bivanja pri zagotavljanju kvalitetnejšega in zanimivejšega pouka. Najpomembnejše je, da je uporabljena v prid učencev. IKT učiteljem ponuja veliko možnosti na področju razvijajanja kompetenc učencev, ne samo digitalnih temveč tudi vseh ostalih t. i. vseživljenjskih. Učenci so ciljno naravnano delo za računalnikom pohvalili ter poudarili, da igranje računalniških igric v PB ne pogrešajo in si želijo spoznati še kakšen program, več kot polovica je bila mnenja, da imajo še ogromno idej za izdelavo interaktivnih zgodbic.

Ključne besede: Kompetence, projektno delo, interaktivne pravljice

Abstract

The information communication technology nowadays helps the teachers in the Daily extension care to prepare more interesting and useful lessons. This technology is very useful in everyday life as well. It is very important to use the technology in the pupils' advantage, because it enhances, not only digital, but more importantly general and life-long competences. Teachers have many possibilities to use different methods and strategies in the classroom which allow the pupils to develop the previously mentioned competences. In my article I'm trying to describe the use of the technology in the classroom. For the practical part of the research I used the program for the interactive animation ALICE 3 with the group of the 4th grade pupils. The program is free and available on the World Wide Web. Later on, I checked the

results of the monitored activities by analysing the created animations and comparing the pupils' survey results. More than half of the opinion was that there's a lot of ideas to create interactive stories.

Keywords: Competences, Interactive Stories

1 Spoznajmo program

Učenci se skoraj dnevno srečujejo z različnimi programi, zato je smiselno, da se naučijo, kako raziskovati program. Z omenjeno miselnostjo sem se lotila programa ALICE3, programa za izdelavo interaktivnih animacij. Enega učenca sem prosila, da je naložil program na računalnik in naj ga samostojno razišče. Hitro je ugotovil, da se lahko nauči program z poizkušanjem in veliko mero potrpežljivosti. Ko je program usvojil do točke, kjer je samostojno sestavil kratko zgodbico je dobil novo nalogo. Program je počasi predstavil sošolcem in med poučevanjem so nastajale zgodbice. Ko so vsi učenci osvojili osnove, sem delo usmerjala tako, da so učenci krepili vseh osem ključnih vseživljenjskih kompetenc(število kompetenc je povzeto po Priporočilu Evropskega parlamenta 2006). Vsem učencem sem prebrala članek K. Lepen z naslovom En klik, tisoč posledic, da so dobili nekaj informacij o delu na spletu. Pri uvodni uri mi je bila v veliko pomoč tudi spletna stran o varni rabi interneta, potrebne informacije sem našla na naslovu http://www.safe.si/. Pomembno je bilo, da učenci koristno izkoristijo čas, ki ga v PB namenim uporabi računalnika, da ne gledajo risank, ne igrajo računalniških igric, temveč postane učenje zabavno in če je možno neprisiljeno. Učenci so po pouku in opravljeni domači nalogi ter morebitnih popoldanskih dejavnostih pogosto preutrujeni za frontalno vodene dejavnosti. Delo, ki ga povezujejo z igro, pa je zanimivo in neodbijajoče. Živimo v času, ko se vse nenehno spreminja in je življenje mnogo hitrejše, kot je bilo pred 10 ali 20 leti. Najhitrejši razvoj se je zagotovo zgodil v IKT. Mimo tega ne moremo niti na področju vzgoje in izobraževanja. Za uporabo IKT se je potrebno izobraževati, kajti učitelji in učenci moramo biti vešči uporabniki novih tehnologij. Pomembno je tudi, da učenci osvajajo veščino uporabnega znanja, da so sposobni pridobljeno znanje uporabiti v različnih situacijah(Svetlik, 2005).

2 Kompetence

Med slovenskimi avtorji se z vprašanjem kompetenc ukvarja Ivan Svetlik. Poudarja, da lahko posameznik veliko zna, tega znanja pa ne zna uporabiti. Pri kompetencah gre ravno za uporabo znanja v praksi oziroma zmožnost posameznika, da aktivira, uporabi in poveže pridobljeno znanje v nepredvidljivih, novih, življenjskih situacijah (Svetlik, 2003). In ravno njegovo razmišljanje me je vzpodbudilo, da sem v oddelek podaljšanega bivanja vpeljala vodeno in ciljno naravnano delo na računalniku. Kompetence so tako opredeljene kot kombinacija znanja, spretnosti in odnosov/ naravnanosti oz. stališč. Ključne kompetence pa so tiste, ki jih vsi ljudje potrebujejo za osebno izpolnitev in razvoj, dejavno državljanstvo, socialno vključenost in zaposlitev. Vseh življenjskih kompetenc je osem, in sicer: sporazumevanje v maternem jeziku, sporazumevanje v tujih jezikih, matematična kompetenca, digitalna pismenost, učenje učenja, socialne in državljanske kompetence, samoiniciativnost in podjetnost ter kulturna zavest in izražanje. Omenjene kompetence so bile decembra 2006 naštete v Priporočilu Evropskega parlamenta in sveta o ključnih kompetencah(www.mva.si,12.1.2013).

2.1 Osvajanje KOMPETENC

Poleg digitalne kompetence sem pri načrtovanju aktivnosti dala poudarek kompetenci učenje učenja. Vodila me je misel, da aktivnost vzpodbujamo pri učencu s tem, da mu omogočimo lastni nadzor tempa aktivnosti, nadzor poti, ki vodi skozi aktivnost, ga sprašujemo po refleksiji lastnih odgovorov (metakognicija) ter omogočamo diskusijo o ciljih in namenu posamezne učne dejavnosti (McCormick, 2006). Enega učenca sem naučila uporabljati program Alice3, mu dala čas, da je sam raziskoval program in po določenem času je program predstavil sošolcem. Med izdelavo zgodbice je razložil sošolcem uporabo programa. Postopoma so nastajale zgodbice in vsi učenci v oddelku so se seznanili s programom. V oddelku imam 19 učencev, od tega sta dva, ki občasno obiskujeta podaljšano bivanje in nista izdelovala pravljic, imela pa sem enega učenca, ki ni pokazal zanimanja za izdelavo oziroma za učenje programa. Slednjega sem po nekajdnevnem prepričevanju pustila, tako da programa ni spoznal. Ostale sem spodbujala k sodelovalnemu učenju in jim bila v pomoč kot mentor, usmerjevalec dela. Med samim izdelovanjem zgodbic so učenci krepili kompetenci o jezikih in sporazumevanju. Pogovor v pravljici so pisali v slovenščini in tako krepili kompetenco izražanja v maternem jeziku. Program je napisan v angleščini in posledično so se morali naučiti nekaj angleških izrazov. Nabor angleških izrazov oziroma funkcij prikazuje slika 1. Angleške izraze so prevajali s pomočjo angleško-slovenskega slovarja. Kasneje, ko so bili vešči računalniških operacij, kot so kopiraj in prilepi, so pričeli uporabljati prevajalnik na spletu. Pozorna sem bila na veliko začetnico, na pravilno uporabo ločil ter na sam zapis besedila.

Slika 1: Prikaz angleškega nabora funkcij.

Z vsako zgodbo sem bolj vplivala na pravilno sestavo zgodbice, na uvod, zaplet in zaključek. Učenci, ki so bili grafomotorično šibki, so pravljico najprej napisali na list papirja, učenci, slabši pri izražanju, so sodelovali s sošolci in tako krepili sodelovalno učenje, si boljšali besedni zaklad ter popravili izrazoslovje. Vsako izdelano pravljico so pokazali ostalim sošolcem, pogosto smo gostili tudi druge oddelke podaljšanega bivanja in tako krepili digitalno kompetenco, saj je bilo potrebno pravljico pravilno shraniti, jo nato poiskati na namizju, jo zagnati in predstaviti gledalcem. Vse pravljice so shranjevali v mapo na namizju računalnika v razredu, če so jo izdelali na drugem jo je bilo potrebno prenesti s pomočjo USB ključka, zgoščenke ali preko šolske mreže. Prinesla sem jim tudi zgoščenko, na katero so shranjevali izdelke in jim je bila vedno na voljo v posebnem mestu v učilnici. Kasneje so sodelovali v paru, spodbujala sem tudi timsko delo štirih članov. Skupina je zgodbico

sestavljala preko interaktivne table, saj sem jim le tako lahko omogočila več prostora. Delo za interaktivno tablo prikazuje slika 2. Ker je bilo potrebno sodelovati med seboj, si razdeliti delo, določiti vodjo, so tako nevede krepili socialne veščine ter pridobivali znanje timskega in skupinskega dela. V omenjenem pristopu so se lahko izkazali tudi slabši učenci, saj so si delo in naloge razdelili tako, da so bile primerne znanju in veščinam sodelujočih učencev.

Slika 2 : Delo na interaktivni tabli

Pri timskem delu je bilo potrebno izbrati zgodbico v knjižnici, jo predelati v digitalno in spremeniti konec. Scena in glavni junaki so se morali ujemati, kar je pomenilo, da so morali dobro poznati galerijo programa in biti seznanjen z naborom slik v galeriji ter na podlagi slednjega izbrati knjigo oziroma zgodbo v knjižnici. Podjetnost je kompetenca, ki mi je delala ogromno težav. Spodbudila sem jo tako, da so si učenci za svojo pravljico izmislili in izdelali reklamo, jo predstavili ostalim oddelkom in tako privabili gledalce, podobno kot plakati vabijo gledalce v kino. Pravljice, za katere učenci niso dobili posebnih navodil, so krepile učenčevo samoiniciativnost in izražanje, pravljice z navodili pa so bile usmerjene v naravoslovje oziroma v krepitev matematične kompetence. Izdelali so pravljico s katero so nato tretješolci vadili poštevanko.

2.2 Rezultati

Izdelali smo 15 interaktivnih zgodbic. Delalo je 16 učencev, enega nisem motivirala in programa ni spoznal. Pogosto sem s programom ALICE3 reševala tudi vedenjske težave. Učenca, ki sta prišla v konflikt, sta morala za kazen sodelovati in skupaj izdelati interaktivno zgodbo. Zgodbice, ki so nastale na začetku, so bile vsebinsko šibke, učenci so se na začetku bolj poglobili na gibanje junakov. Po daljšem in strožjem vodenju v razvoj naštetih kompetenc so učenci pričeli izdelovati smiselne, vsebinsko bogatejše zgodbice. Proti koncu šolskega leta sem učencem zastavila vprašanja o načinu dela v PB in o željah do konca šolskega leta. Vsi so poudarili, da jim je bilo delo za računalnikom všeč, napisali so, da imajo še veliko idej za interaktivne zgodbice, polovica je predlagala, da z delom nadaljujemo do konca šolskega leta, druga polovica pa je izrazila željo, da spoznajo še kakšen program. Pri delu in vodenju sem morala biti zelo fleksibilna in se prilagajati želji učencev. Pomembno mi je bilo, da uporabljajo program, razmišljajo o delu, upoštevajo dana navodila ter da

pravično razporedim čas za računalnikom med vse učence v oddelku. Slednje je bilo težje izvedljivo, saj so nekateri potrebovali več časa za določeno delo kot drugi. Spet tretji so kmalu postali nezainteresirani in so se programa naveličali in niso delali po navodilih, želeli so delati in spoznavati še kaj drugega. Program ALICE3 jim ni predstavljal nobenega izziva več, pričeli so z neprimernimi oziroma z nerealnimi scenskimi postavitvami. Na tej točki sem razočarana pričela razmišljati o nadgradnji. Ker pa nisem videla rešitve v omenjenem programu, sem jim predstavila drug podoben program in sicer PowerPoint.

3 Zaključek

Posamezniki so bili veliko bolj pripravljeni na sodelovanje in motivirani v situacijah, ko so se lahko sami odločili o (ne)vključenosti v proces ter imeli besedo pri postavljanju ciljev učnega procesa, tako da z motiviranostjo in vključenostjo učencev ni bilo težav. Omenila bi rada le pasti pri pretirani uporabi računalnika. Poskrbeti je potrebno za otrokov fizični razvoj, omejiti je potrebno čas, ki ga otrok preživi za računalnikom. Pretirana uporaba računalnika lahko vpliva tudi na otrokov psihični razvoj, računalnik ne sme biti njegov edini tip igre. Omenjeno sem imela ves čas v mislih in tako menjavala učence in skrbela tudi za ostale dejavnosti, ki se izvajajo v okviru podaljšanega bivanja. Z delom in odzivom učencev sem zelo zadovoljna. Učenci nadgrajujejo znanje programa, pričeli so celo iskati ideje v ostalih oddelkih. Trije učenci so program, ki je brezplačen, naložili na domač računalnik in ga uporabljajo doma ter v šoli prikazujejo izdelke. Tudi odziv njihovih staršev je pozitiven, saj jim je v veselje, da otrok čas za računalnikom nameni ustvarjanju in ne računalniškim igricam. Za nadgradnjo dela in ustvarjanje pravljic v digitalni obliki sem učencem predstavila PowerPoint. Le da tokrat učim tri učence iz oddelka in kmalu načrtujem prenos znanja na ostale, saj že izražajo zanimanje. Tudi tokrat bodo izdelovali zgodbice, prijavila sem jih tudi na tekmovanje s PowerPointom in jih še dodatno motivirala. Nekaj učencev, ki še vedno zagreto uporabljajo program Alice3, sem vključila v projekt Bralna kultura nekoč in danes in jih tako dodatno motivirala za delo. Pričeli so prebirati zgodbice iz knjige, ki smo jo dobili ob prijavi na natečaj. Prebrane zgodbice pretvarjajo v digitalne pravljice. Skupina deklic namerava ob zgodbici brati pogovor pravljičnih junakov in tako posneti pravljico z zvokom, kar bo dodatni izziv zame, ki že iščem znanje pri šolskem računalnikarju. Sadovi mojega dosedanjega dela se kažejo predvsem pri njihovem odnosu do dela na računalniku, saj ne želijo več igrati igric, temveč sodelujejo in raziskujejo predstavljene programe. Nihče od učencev pa se ne želi učiti programa s pomočjo priročnika. Kljub temu, da je napisan preprosto in ima vključenih ogromno slik, je po njihovem mnenju vse nerazumljivo in težko. Mogoče si bom nekoč vzela za izziv, kako učence pripraviti na uporabo priročnikov za računalniške programe, ali pa si bom zastavila cilj, da skupaj z njimi napišem priročnik za uporabo programa, priročnik, ki bi jim bil zanimiv. Vsi našteti izzivi so lahko tudi ideje za ostale učitelje, ki želijo dodatno delati z učenci. Pomembno je le, da delamo tako, da programi in tehnologija niso sami sebi namen temveč je doprinos delu v razredu, doprinos učencem pri splošni razgledanosti, doprinos pri razvijanju različnih kompetenc in veščin učencev.

Literatura

Carlo McCormick,(2006) "The Downtown Book: The New York Art Scene, 1974–1984", Princeton University Press, Zbornik iz izobraževanja učiteljev v Burislju 2011 na konferenci Scintix.

Ključne kompetence za vseživljenjsko učenje, Zavod MOVIT NA MLADINA. Pridobljeno 12.1.2013 s http://www.mva.si/fileadmin/user_upload/doc/2_OGLEDALO/2_Publikacije/Brosure/Brosura_Kljucne%20kompetence.pdf

Lepen, K (2012). En klik, tisoč posledic. V S. Šinkovec, VZGOJA (str. 5-7). Ljubljana: Ministrstvo za izobraževanje, kulturo in šport.

Svetlik, I. (2003). Oblikovanje dela in kakovost delovnega življenja. V Manegment kadrovskih virov. 175-204.

Svetlik, I. (2005). O kompetencah. V kompetence v kadrovski praksi. 11-28.